(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報(A)

(II)特許出數公開番号 特開2000-32362

(P2000-32362A)

(43)公開日 平成12年1月28日(2000.1.28)

(51) Int.CL'

織別記号

FI

テーマフード(参考)

HO4N 5/44 5/445 HO4N 5/44 5/445 Z 5 C 0 2 5

Z

審査請求 京請求 菌求項の数6 OL (全 22 頁)

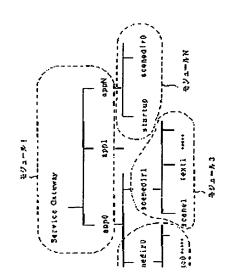
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
(21)山嶽番号	特顯平10−198736	(71) 出廢人 000002185	
		ソニー株式会社	
(22)出版日	平成10年7月14日(1998.7.14)	東京都品川区北品川6丁目7無35号	
		(72)発明者 斎藤 簡也	
		東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソ	/=
		一株式会社内	
		(72)発明者 北里 直久	
		東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソ	/=
		一株式会社内	
		(74)代理人 100086841	
		弁理士 脇 焼夫 (外1名)	
		最終 頁に	続く
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	

(54) 【発明の名称】 情報伝送装置、及び情報伝送方法

(57)【要約】

【課題】 データサービスとして、MHEGにより規定 されるシーンを受信して出力するのに待ち時間が短縮さ れるようにして、サービス性の向上を図る。

【解決手段】 1つのシーンを構成するオブジェクト会てを1つのモジューとして纏め、それ以外のServ! ceGatewayを含む上位ディレクトリを1つのモジュールにマッピングする。ただし最初にアクセスするアブリケーションファイルStartupは、最初のシーンのモジュールと一緒のモジュールにマッピングする。受信側ではモジュール1を受信してディレクトリ構成全体を1つのモジュールの受信で得る。これに続いて最初に提示するシーンのモジュールを受信して再生を始めることができる。つまり、最初のシーン表示までに2回のエジュールを信つするとして知るシーキをに呼のシー



(2)

待開2000-32362

2

【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定方式のシナリオ記述により複数のオブジェクトとしてのデータ単位について規定することで、所定の目的に従った情報出力懲績が実現されるシーンが形成されるものとされ、このシーンを形成するための情報を所定の任送方式により伝送することのできる情報任送装置として、

1

上記所定の伝送方式における伝送情報の受信単位である 受信情報単位を形成するのにあたり、送信すべき所要数 のシーンを形成するのに必要な情報についてのディレク 10 トリ構造に対して、少なくとも、各シーンを形成するの に必要とされるオブジェクトを複数纏めて上記受信情報 単位を形成することのできる受信情報単位形成手段と、 上記受信情報単位形成手段により形成された受信情報単位で以て、上記所定の伝送方式に基づいて伝送情報を送 信する送信手段と、

を備えていることを特徴とする情報伝送装置。

【請求項2】 上記受信情報単位形成手段は、

上記ディレクトリ構造に対して、上記書シーンを形成するのに必要とされるオブジェクト以外の上位ディレクトリを1つに纏めて上記受信情報単位として形成するようにしたことを特徴とする語求項1に記載の情報任送装置。

【請求項3】 上記受信情報単位形成手段は、 上記ディレクトリ構造に対して、各シーンを形成するの に必要とされるオブジェクト以外の上位ディレクトリ と、最初に出力されるべきシーンを形成する複数オブジ ェクトとを纏めて1つの受信情報単位として形成するよ うに構成されていることを特徴とする請求項1に記載の 情報任送装置。

【請求項4】 所定方式のシナリオ記述により複数のオブジェクトとしてのデータ単位について規定するととで、所定の目的に従った情報出力懲績が実現されるシーンが形成されるものとされ、このシーンを形成するための情報を所定の任送方式により伝送することのできる情報任送方法として、

上記所定の伝送方式における伝送情報の受信単位である 受信情報単位を形成するのにあたり、送信すべき所要数 のシーンを形成するのに必要な情報についてのディレク トリ構造に対して、少なくとも、各シーンを形成するの 40 に必要とされるオブジェクトを複数態めて上記受信情報 単位を形成することのできる受信情報単位形成処理と、 上記受信情報単位形成処理により形成された受信情報単位で以て、上記所定の伝送方式に基づいて伝送情報を送 信子 2.24年が早上 リを1つに纏めて上記受信情報単位として形成するようにしたことを特徴とする語求項4に記載の情報伝送方法。

【請求項6】 上記受信情報単位形成処理は、 上記ディレクトリ構造に対して、各シーンを形成するの に必要とされるオブジェクト以外の上位ディレクトリ と、最初に出力されるべきシーンを形成する複数オブジ ェクトとを纏めて1つの受信情報単位として形成するよ うに構成されていることを特徴とする請求項4に記載の 情報任送方法。

【発明の詳細な説明】

[0001]

【発明の属する技術分野】本発明は、情報送信装置及び 情報送信方法に関わり、例えばデジタル衛星放送などの データサービスにおける情報送信装置及び情報送信方法 に関するものである。

[0002]

【従来の技術】近年、デジタル衛星放送の普及が進んでいる。デジタル衛星放送は、例えば既存のアナログ放送と比較してノイズやフェージングに強く、高品質の信号を任送することが可能である。また、周波数利用効率が向上され、多チャンネル化も図ることが可能になる。具体的には、デジタル衛星放送であれば1つの衛星で数百チャンネルを確保することも可能である。このようなデジタル衛星放送では、スポーツ、映画、音楽、ニュースなどの専門チャンネルが多数用意されており、これらの専門チャンネルでは、それぞれの専門のコンテンツに応じたプログラムが放送されている。

【0003】そして、上記のようなデジタル衛星放送システムを利用して、ユーザが楽曲等の音声データをダウンロードできるようにしたり、いわゆるテレビショッピングとして、例えばユーザが放送画面を見ながら何らかの商品についての購買契約を結べるようにしたりすることが提案されている。つまりは、デジタル衛星放送システムとして、通常の放送内容と並行したデータサービス放送を行うものである。

【①①①4】一例として、崇曲データのダウンロードであれば、放送側においては、放送香組と並行して、楽曲データを多章化して放送するようにする。また、との楽曲データのダウンロードに際しては、GU!(Graphical User Interface)画面(即ちダウンロード用の操作画面である)を表示させることでインタラクティブな操作をユーザに行わせるようにされるが、このGU!画面出力のためのデータも多章化して放送するようにされる。そ

3 してデータを供給し、これが録音されるようにするもの である。

【0005】ところで、上記のような崇曲データをダウ ンロードするためのGUI画面としては、例えばGUI 画面を形成するパーツ的な画像データ。テキストデータ などの情報に加え、更には所定操作に応じた音声出力の ための音声データなどの単位データ (ファイル)をそれ ぞれオブジェクトとして扱い、このオブジェクトの出力 懲績を所定方式によるシナリオ記述によって規定するこ とによって、上記操作画面についての所要の表示形態及 10 び音声等の出力態様を実現するように構成することが考 えられる。なお、ここでは、上記GUI画面のようにし て、記述情報によって規定されることで、或る目的に従 った機能を実現する表示画面(ここでは音声等の出力も 含む) のことを「シーン」というものとする。また、

「オプジェクト」とは、記述情報に基づいてその出力態 **檬が規定される画像、音声、テキスト等の単位情報を示** しており、伝送時においては、ここでは記述情報自体の データファイルも「オブジェクト」の1つとして扱われ るものとする。

【①①06】上記シーン表示及びシーン表示上での音声 出力等を実現するためのオブジェクトは、放送局側で放 送すべきシーンを形成するデータのディレクトリ構造に 対して適当にマッピングが施され、所定の伝送方式に従 ってエンコードされて送信される。例えば、或る1番組 において複数のシーンが必要な場合には、これら複数の シーンに必要されるオブジェクトのデータが適当にマッ ピングされたろえで送信されることになる。受信装置側 では伝送方式に従ってデコード処理を施して、例えば衰 示に必要なシーンに必要とされるオブジェクトごとの纏 まりとしてのデータを得て、これをシーンとして出力す るようにされる。

[0007]

【発明が解決しようとする課題】ことで、受信装置を所 有するユーザにとってみれば、あるチャンネルを遵局し て最初にシーンを表示するまでの待ち時間や、或るシー ンから他のシーンに表示を切り換えるような際の待ち時 間はできるだけ短いようにすることが、疾適な操作環境 という点で好ましい。

[0008] 例えば、シーン表示の切り換えが迅速に行 49 われるようにする対策として、受信装置側に比較的大容 置のバッファを備えるようにし、受信データから取り込 んだシーンごとのオブジェクトの集まりとしてのデータ をこのバッファに格納しておくようにすることが考え とれて、とのトスにせかね マニャニあと地が出りわざ

【0009】このようなことを考慮すると、送信側にお けるデータ伝送の方法を考慮することで、受信装置側に おいてできるだけ迅速に必要なシーンのデータが得られ るようにするととが得業としての1つとなる。

[0010]

(3)

【課題を解決するための手段】そこで、本発明は上記し た課題を考慮して、所定方式のシナリオ記述により復数 のオブジェクトとしてのデータ単位について規定するこ とで、所定の目的に従った情報出力態様が実現されるシ ーンが形成されるものとされ、このシーンを形成するた めの情報を所定の伝送方式により伝送することのできる 情報任送装置として、所定の伝送方式における伝送情報 の受信単位である受信情報単位を形成するのにあたり、 送信すべき所要数のシーンを形成するのに必要な情報に ついてのディレクトリ構造に対して、少なくとも、各シ ーンを形成するのに必要とされるオブジェクトを複数纏 めて受信情報単位を形成することのできる受信情報単位 形成手段と、この受信情報単位形成手段により形成され た受信情報単位で以て所定の伝送方式に基づいて伝送情 20 報を送信する送信手段とを備えて構成することとした。

【0011】また、所定方式のシナリオ記述により復数 のオブジェクトとしてのデータ単位について規定するこ とで、所定の目的に従った情報出力態様が実現されるシ ーンが形成されるものとされ、このシーンを形成するた めの情報を所定の伝送方式により伝送することのできる 情報伝送装置として、所定の伝送方式における伝送情報 の受信単位である受信情報単位を形成するのにあたり、 送信すべき所要数のシーンを形成するのに必要な情報に ついてのディレクトリ構造に対して、少なくとも、各シ ーンを形成するのに必要とされるオブジェクトを複数線 めて受信情報単位を形成することのできる受信情報単位 形成処理と、この受信情報単位形成処理により形成され た受信情報単位で以て所定の伝送方式に基づいて任送情 級を送信する送信処理とを実行するように構成すること とした。

【0012】上記權成によれば、例えば、1オブジェク トの情報単位が1つの受信情報単位として形成された り、或いは、1つの受信情報単位に対して異なるシーン を形成すべき複数のオブジェクトの情報単位が格納され ているようなマッピング形態とされる場合と比較して、 受信側においては1つの受信情報単位を受信すれば、目 的のシーンを形成する情報(オブジェクト)のみを得る ことが出来る。

[0013]

(4)

特開2000-32362

5

【0014】なお、以降の説明は次の順序で行うこととする。

1. デジタル衛星放送システム

1-1. 全体構成

1)

1-2. GUI 画面に対する操作

1-3. 地上局

1-4. 送信フォーマット

1-5. ! RD

2. 本発明に至った背景

3. 本実施の形態のデータマッピング例

【0015】1. デジタル衛星放送システムの構成

1-1. 全体構成

図1は、本実施の形態としてのデジタル衛星放送システムの全体構成を示すものである。この図に示すように、デジタル衛星放送の地上局1には、テレビ香組素材サーバ6からのテレビ香組放送のための素材と、楽曲素材サーバ7からの楽曲データの素材と、音声付加情報サーバ8からの音声付加情報と、GUIデータサーバからのGUIデータとが送られる。

【 0 0 1 6 】 テレビ香組素付サーバ6は、通常の放送香組の素材を提供するサーバである。このテレビ番組素材サーバかち送られてくる音楽放送の素材は、動画及び音声とされる。例えば、音楽放送香組であれば、上記テレビ番組素材サーバ6の動画及び音声の素材を利用して、例えば新曲のプロモーション用の動画及び音声が放送されたりすることになる。

【りり17】 楽曲素材サーバ?は、オーディオチャンネルを使用して、オーディオ番組を提供するサーバである。このオーディオ番組の素材は音声のみとなる。この楽曲素材サーバ?は、複数のオーディオチャンネルのオーディオ番組の素材を地上局1に伝送する。各オーディオチャンネルの番組放送ではそれぞれ同一の楽曲が所定の単位時間繰り返して放送される。各オーディオチャンネルは、それぞれ、独立しており、その利用方法としては各種考えられる。例えば、1つのオーディオチャンネルでは最新の日本のボップスの数曲を或る一定時間繰り返し放送し、他のオーディオチャンネルでは最新の外国のボップスの数曲を或る一定時間繰り返し放送するというようにされる。

【0018】音声付加精報サーバ8は、楽曲素材サーバ 467から出力される楽曲の時間情報等を提供するサーバである。

【0019】GU!データサーバ9は、ユーザが操作に 用いるGU!画面を形成するための「GU!データ」を 提供する。M2799はオイストスも事曲のダウンロードに いわれる香組表表示を行うのに利用されるEPGデータもことから提供される。なお、「GUIデータ」としては、例えばMHEG(Multimedia Hypermedia Information Coding Experts Group)方式が採用される。MHEGとは、マルチメディア情報、手順、操作などのそれぞれと、その組み合わせをオブジェクトとして捉え、それらのオブジェクトを符号化したうえで、タイトル(例えばGUI画面)として制作するためのシナリオ記述の国際標準とされる。また、本実施の形態ではMHEG-5を採用するものとする。

【0020】地上局1は上記テレビ番組素材サーバ6、 楽曲素材サーバ7、音声付加情報サーバ8、及びGU! データサーバ9から伝送された情報を多重化して送信する。本実施の形態では、テレビ番組素材サーバ6から伝 送されたビデオデータはMPEG(Moving Picture Experts Group)2方式により圧縮符号化され、オーディオデータはMPEG2オーディオ方式により圧縮符号化される。また、楽曲素材サーバ7から伝送されたオーディオデータは、オーディオチャンネルごとに対応して、例えばMPEG2オーディオ方式と、ATRAC(Adoptive Tranform Acoustic Coding)方式と何れか一方の方式により圧縮符号化される。また、これらのデータは多重化の際、キー情報サーバ10からのキー情報を利用して暗号化される。なお、地上局1の内部構成例については後述する。

【りり21】地上局1からの信号は衛星2を介して各家 底の受信設備3で受信される。衛星2には複数のトランスポンダが搭載されている。1つのトランスポンダは例えば30Mbpsの伝送能力を有している。各家庭の受信設備3としては、パラボラアンテナ11とIRD(Int eqrated Receiver Decorder)12と、ストレージデバイス13と、モニタ装置14とが用意される。また、この場合には、IRD12に対して操作を行うためのリモートコントローラ64が示されている。

【0022】バラボラアンチナ11で衛星2を介して放送されてきた信号が受信される。この受信信号がバラボラアンテナ11に取り付けられたLNB(Low Morze Block Down Converter)15で所定の周波数に変換され、IRD12に供給される。

【① 023】 I R D 1 2 における鉄略的な動作としては、受信信号から所定のチャンネルの信号を選局し、その選局された信号から香組としてのビデオデータ及びオーディオデータの復調を行ってビデオ信号、オーディオ信号として出力する。また、 I R D 1 2 では、番組としてのデータとサビタラルされて達得されてくる。 011 i

特闘2000-32362

てGU!画面を表示させることが可能となる。

【りり24】ストレージデバイス13は、「RD12によりダウンロードされたオーディオデータ(楽曲データ)を保存するためのものである。このストレージデバイス13の種類としては特に限定されるものではなく、MD(Minn Disc)レコーダ/ブレーヤ、DATレコーダ/ブレーヤ、DVDレコーダ/ブレーヤ等を用いることができる。また、ストレージデバイス13としてパーソナルコンピュータ装置を用い、ハードディスクのほか、CD-R等をはじめとする記録が可能なメディアにオーディオデータを保存するようにすることも可能とされる

【0025】また、本実施の形態の受信設備3として は、図2に示すように、データ伝送網絡としてIEEE 1394に対応したデータインターフェイスを備えたM Dレコーダ/ブレーヤ13Aを、図1に示すストレージ デバイス13として使用することができるようになって いる。この図に示す!EEE1394対応のMDレコー ダノプレーヤ13Aは、IEEE1394バス16によ りIRD12と接続される。これによって、本実能の形 態では、「RD12にて受信された。楽曲としてのオー ディオデータ (ダウンロードデータ) を、ATRAC方 式により圧縮処理が施されたままの状態で直接取り込ん で記録することができる。また、MDレコーダ/プレー ヤ13Aと | RD12とを | EEE | 1394バス16に より接続した場合には、上記オーディオデータの他、そ のアルバムのジャケットデータ (静止画データ)及び歌 詞などのテキストデータを記録することも可能とされて いる。

【0026】IRD12は、例えば電話回線4を介して 課金サーバ5と通信可能とされている。IRD12に は、後述するようにして各種情報が記憶されるICカー ドが挿入される。例えば楽曲のオーディオデータのダウ ンロードが行われたとすると、これに関する履歴情報が ICカードに記憶される。このICカードの情報は、電 話回線4を介して所定の機会、タイミングで課金サーバ 5に送られる。課金サーバ5は、この送られてきた履歴 情報に従って金額を設定して課金を行い、ユーザに請求 する。

【0027】これまでの説明から分かるように、本発明が適用されたシステムでは、地上局 1 は、テレビ番組素材サーバ6からの音楽香組放送の素材となるビデオデータ及びオーディオデータと、楽曲素材サーバ7からのオーディオチャンネルの素材となるオーディオデータと、幸幸は455年4年20年20年20日でディオデータと、

して、第1にはEPG(Electrical Program Guide: 選子番組ガイド)画面を表示させ、番組の検索等を行うことができる。また、第2には、例えば通常の番組放送以外の特定のサービス用のGU!画面を利用して所要の操作を行うことで、本実施の形態の場合には、放送システムにおいて提供されている通常番組の視聴以外のサービスを享受することができる。例えば、オーディオ(楽曲)データのダウンロードサービス用のGU!画面を表示させて、このGU!画面を利用して操作を行えば、ユーザが希望した楽曲のオーディオデータをダウンロードしてストレージデバイス13に記録して保存することが可能になる。

【0028】なお、本実施の形態では、上記したような GU【画面に対する操作を伴う、通常の香組放送以外の 特定のサービスを提供するデータサービス放送について は、インタラクティブ性を有することもあり、「インタ ラクティブ放送」ともいうことにする。

【0029】1-2. GUI画面に対する操作 ことで、上述しているインタラクティブ放送の利用例、 つまり、GUI画面に対する操作例について、図3及び 図4を参照して概略的に説明しておく。ここでは、楽曲 データ(オーディオデータ)のダウンロードを行う場合 について述べる。

【0030】先ず、図3によりIRD12に対してユーザが操作を行うためのリモートコントローラ64の操作キーについて、特に主要なものについて説明しておく。図3には、リモートコントローラ64において各種キーが配列された操作パネル面が示されている。ここでは、これら各種キーのうち、電源キー101、数字キー102、画面表示切換キー103、インタラクティブ切換キー104、EPGキーパネル部105、チャンネルキー106について説明する。

【0031】電源キー101は、「RD12の電源のオン/オフを行うためのキーである。数字キー102は、数字指定によりチャンネル切り換えを行ったり、例えばGUI回面において数値入力操作が必要な場合に操作するためのキーである。画面表示切換キー103は、例えば通常の放送画面とEPG画面との切り換えを行うキーである。例えば、画面表示切換キー103によりEPG画面を呼び出した状態の下で、EPGキーパネル部105に配置されたキーを操作すれば、電子香組ガイドの表示画面を利用した香組検索が行えることになる。また、EPGキーパネル部105内の矢印キー105aは、後述するサービス用のGUI画面におけるカーソル移動なとはままままままます。

(5)

20

特開2000-32362

ある。

【0032】なお、本実能の形態のリモートコントロー ラ64としては、例えばモニタ装置14に対する各種操 作も可能に構成されているものとされ、これに対応した 各種キーも設けられているものであるが、ここでは、モ ニタ装置14に対応するキー等の説明は省略する。

9

【0033】次に、図4を参照してGU!画面に対する 操作の具体例について説明する。受信設備3により放送 を受信して所望のチャンネルを選問すると、モニタ装置 14の表示画面には、図4(a)に示すように、テレビ 10 香組素材サーバ6から提供された香組素材に基づく動画 像が表示される。つまり、通常の香組内容が表示され る。ここでは、例えば音楽番組が表示されているものと する。また、この音楽香組には楽曲のオーディオデータ のダウンロードサービス (インタラクティブ放送)が付 随されているものとする。そして、この音楽香組が表示 されている状態の下で、例えばユーザがリモートコント ローラ64のインタラクティブ切換キー104を操作し たとすると、表示画面は図4(り)に示すような。オー ディオデータのダウンロードのためのGU!画面に切り 替わる。

【0034】とのGU!画面においては、先ず、画面の 左上部のテレビ番組表示エリア21Aに対して、図4 (a)にて表示されていたテレビ香組素材サーバ6から のビデオデータによる画像が縮小化されて表示される。 また、画面の右上部には、オーディオチャンネルで放送 されている各チャンネルの楽曲のリスト21Bが表示さ れる。また、画面の左下にはテキスト表示エリア21〇 とジャケット表示エリア21Dが表示される。さらに、 画面の右側には歌詞表示ボタン22 プロフィール表示 30 ボタン23、情報表示ボタン24、予約録音ボタン2 5. 予約済一覧表示ボタン26、録音腰歴表示ボタン2 7. およびダウンロードボタン28が表示される。 【0035】ユーザは、このリスト21Bに表示されて いる崇曲名を見ながら、興味のある崇曲を探していく。 そして、興味のある楽曲を見つけたらリモートコントロ ーラ64の矢印キー105a(EPGキーパネル部10 5内)を操作して、その楽曲が表示されている位置にカ ーソルを合わせた後、エンター操作を行う(例えば矢印 キー1058のセンター位置を押圧操作する)。これに 46 よって、カーソルを合わせた楽曲を試験することができ る。すなわち、各オーディオチャンネルでは、所定の単 位時間中、同一の楽曲が繰り返し放送されているので、 テレビ香組表示エリア21Aの画面はそのままで、!R DingによれたSisteがによる認知をある。Ethan エニニ、

22にカーソルを合わせ、エンター操作を行う(以下、 ボタン表示にカーソルを合わせ、エンター操作を行うと とを「ボタンを鉀す」という)と、テキスト表示エリア 21Cに楽曲の歌詞がオーディオデータと同期したタイ ミングで表示される。同様に、プロフィール表示ポタン 23あるいは情報表示ボタン24を錚すと、楽曲に対応 するアーティストのプロフィールあるいはコンサート情 報などがテキスト表示エリア210に表示される。この ように、ユーザは、現在どのような楽曲が配信されてい るのかを知ることができ、更に各楽曲についての詳細な **鶯報を知ることができる。**

【りり37】ユーザは試験した楽曲を購入したい場合に は、ダウンロードボタン28を押す。ダウンロードボタ ン28が押されると、選択された楽曲のオーディオデー タがダウンロードされ、ストレージデバイス13に記憶 される。楽曲のオーディオデータと共に、その歌詞デー タ、アーティストのプロフィール储報、ジャケットの静 止画データ等をダウンロードすることもできる。そし て、このようにして楽曲のオーディオデータがダウンロ ードされる毎に、その履歴情報が!RD12内のICカ ードに記憶される。「Cカードに記憶された情報は、例 えば1カ月に一度ずつ課金サーバ5により取り込みが行 われ、ユーザに対してデータサービスの使用履歴に応じ た課金が行われる。これによって、ダウンロードされる 楽曲の著作権を保護することができることにもなる。

【0038】また、ユーザは予めダウンロードの予約を 行いたい場合には、予約録音ボタン25を押す。このボ タンを押すと、GU!画面の表示が切り換わり、予約が 可能な楽曲のリストが画面全体に表示される。例えばこ のリストは1時間単位、1週間単位、チャンル単位等で 検索した楽曲を表示することが可能である。ユーザはこ のリストの中からダウンロードの予約を行いたい崇曲を 選択すると、その情報がIRD12内に登録される。そ して、すでにダウンロードの予約を行った楽曲を確認し たい場合には、予約済一覧表示ボタン26を押すことに より、画面全体に表示させることができる。このように して予約された楽曲は、予約時刻になると「RD12に よりダウンロードされ、ストレージデバイス13に記憶 される。

【0039】ユーザはダウンロードを行った楽曲につい て確認したい場合には、録音履歴ボタン27を押すこと により、既にダウンロードを行った楽曲のリストを画面 全体に表示させることができる。

【①040】このように、本発明が適用されたシステム n型に設備の水池 エッカ社贈11次へili高海上に派

1.

の表示等を行うことができる。

【①①41】詳しいことは後述するが、上記図4(b)に示すようなGU!回面の表示と、GU!回面に対するユーザの操作に応答したGU!回面上での表示変更、及び音声出力は、前述したMHEG方式に基づいたシナリオ記述により、オブジェクトの関係を規定することにより実現される。とこでいうオブジェクトとは、図4

11

(b)に示された各ボタンに対応するパーツとしての画像データや各表示エリアに表示される素材データとなる。そして、本明細書においては、このGU!画面のよ 10 うな。シナリオ記述によってオブジェクト間の関係が規定されることで、或る目的に従った情報の出力態緩(画像表示や音声出力等)が実現される環境を「シーン」というものとする。また、1シーンを形成するオブジェクトとしては、シナリオ記述のファイル自体も含まれるものとする。

【りり42】以上、説明したように、本発明が適用されたデジタル衛星放送システムでは放送番組が配信されると共に、複数のオーディオチャンネルを使用して楽曲のオーディオデータが配信される。そして、配信されてい 26 る楽曲のリスト等を使用して所望の楽曲を探し、そのオーディオデータをストレージデバイス13に簡単に保存することができる。なお、デジタル衛星放送システムにおける番組提供以外のサービスとしては、上記した楽曲データのダウンロードの他にも各種考えられる。例えば、いわゆるテレビショッピングといわれる商品紹介番組を放送した上で、GUI画面としては時買契約が結べるようなものを用意することも考えられる。

【0043】1-3、地上局これまで、本実施の形態としてのデジタル衛星放送システムの概要について説明したが、以降、このシステムについてより詳しい説明を行っていくこととする。そこで、先ず地上局1の構成について図5を参照して説明する。

【①①44】なお、以降の説明にあたっては、次のことを前提とする。本実施の形態では、地上局1から衛星2を介しての受信設備3への送信を行うのにあたり、DSM-CC(デジタル整債メディア・コマンド・アンド・コントロール; Digital Strage Media-Command and Control)プロトコルを採用する。DSM-CC (MPEG-part 6)方式は、既に知られているように、例えば、何らかのネットワークを介して、デジタル整績メディア (DSM) に蓄積されたMPEG符号化ビットストリームを取り出し(Retmeye)たり、或いはDSMに対してストリームを取り出し(Retmeye)たり、或いはDSMに対してストリームを整備(Store)するためのコマンドや制御もまた場合したものできる。ストナ大学物の影響になり、

定義しておく必要がある。本実施の形態では、との記述 形式の定義として先に述べたMHEGが採用されるもの である。

【0045】図5に示す地上局1の構成において、テレビ番組素材登録システム31は、テレビ番組素材サーバ6から得られた素材データをAVサーバ35に登録する。との素材データはテレビ番組送出システム39に送られ、ここでビデオデータは例えばMPEG2方式で圧縮され、オーディオデータは、例えばMPEG2オーディオ方式によりバケット化される。テレビ番組送出システム39の出力はマルチプレクサ45に送られる。

【10046】また、楽曲素材登録システム32では、楽 曲素付サーバ?からの素材データ、つまりオーディオデ ータを、MPEG2オーディオエンコーダ36A. 及び ATRACエンコーダ36Bに供給する。MPEG2オ ーディオエンコーダ36A、ATRACエンコーダ36 Bでは、それぞれ供給されたオーディオデータについて エンコード処理(圧縮符号化)を行った後、MPEGオ ーディオサーバ40A及びATRACオーディオサーバ 4.0 Bに登録させる。MPEGオーディオサーバ4.0A に登録されたMPEGオーディオデータは、MPEGオ ーディオ送出システム43Aに伝送されてここでパケッ ト化された後、マルチプレクサ4.5に任送される。AT RACオーディオサーバ40Bに登録されたATRAC データは、ATRACオーディオ送出システム43Bに 4倍速ATRACデータとして送られ、ここでパケット 化されてマルチプレクサ45に送出される。

【0047】また、音声付加情報登録システム33では、音声付加情報サーバ8からの素材データである音声付加情報を音声付加情報データベース37に登録する。 この音声付加情報データベース37に登録された音声付加情報は、音声付加情報送出システム41に伝送され、同様にして、ことでパケット化されてマルチプレクサ45に伝送される。

【0048】また、GUI用素材登録システム34では、GUIデータサーバ9からの素材データであるGUIデータを、GUI素材データベース38に登録する。【0049】GUI素材データベース38に登録されたGUI素材データは、GUIオーサリングシステム42に任送され、ことで、GUI画面、即ち図4にて述べた「シーン」としての出力が可能なデータ形式となるように処理が施される。

【0050】つまり、GU I オーサリングシステム42 に伝送されてくるデータとしては、例えば、楽曲のダウンロードのためのCU I 医子のもの

14

ータを符号化して、これをオブジェクトとして扱うようにする。そして、例えば図4(b)にて説明したようなシーン(GUI画面)の表示感様と操作に応じた画像音声の出力態様が得られるように上記オブジェクトの関係を規定したシナリオ記述ファイル(スクリプト)と共にMHEG-5のコンテンツを作成する。また、図4

13

(b)に示したようなGUI画面では、テレビ番組素材サーバ6の素材データを基とする画像・音声データ(MPEGビデオデータ、MPEGオーディオデータ)と、楽曲素材サーバ7の楽曲素材データを基とするMPEG 10オーディオデータ等も、GUI画面に表示され、操作に応じた出力療徒が与えられる。従って、上記シナリオ記述ファイルとしては、上記GUIオーサリングシステム42では、上記したテレビ番組素材サーバ6の素材データを基とする画像・音声データ、楽曲素材サーバ7の楽曲素材データを基とするMPEGオーディオデータ、夏には、音声付加情報サーバ8を基とする音声付加情報も必要に応じてオブジェクトとして扱われて、MHEGのスクリプトによる規定が行われる。

【0051】なお、GUIオーザリングシステム42か 26 ら伝送されるMHEGコンテンツのデータとしては、ス クリプトファイル、及びオブジェクトとしての各種静止 画データファイルやテキストデータファイルなどとなる が、静止画データは、例えばJPEG(Joint Photograp h Experts Croup)方式で圧縮された640×480ピク セルのデータとされ、テキストデータは例えば800文 字以内のファイルとされる。

【0052】GUIオーサリングシステム42にて得られたMHEGコンテンツのデータはDSM-CCエンコーダ44に伝送される。DSM-CCエンコーダ44で 30は、MPEG2フォーマットに従ったビデオ、オーディオデータのデータストリームに多量できる形式のトランスポートストリーム(以下TS(Transport Stream)とも略す)に変換して、パケット化されてマルチプレクサ45に出力される。

【①①53】マルチプレクサ45においては、テレビ香組送出システム39からのビデオパケットおよびオーディオパケットと、MPEGオーディオ送出システム43Aからのオーディオパケットと、ATRACオーディオ送出システム43Bからの4倍速オーディオパケットと、音声付加情報送出システム41からの音声付加情報パケットと、GU!オーサリングシステム42からのGU!データパケットとが時間輪多量化されると共に、キー情報サーバ10(図1)から出力されたキー情報に基づいて呼吸になった。

【0056】次に、DSM-CC方式に基づいて規定された本実施の形態の送信フォーマットについて説明する。図6は、地上局1から衛星2に送信出力される際のデータの一例を示している。なお、前述したように、この図に示す各データは実際には時間軸多重化されているものである。また、この図では、図6に示すように、時刻も1から時刻も2の間が1つのイベントとされ、時刻も2から次のイベントとされる。ここでいうイベントとは、例えば音楽番組のチャンネルであれば、複数楽曲のラインナップの組を変更する単位であり、時間的には30分或いは1時間程度となる。

【0057】図6に示すように、時刻tlから時刻t2 のイベントでは、通常の動画の香組放送で、所定の内容 Alを有する番組が放送されている。また、時刻t2か ら始めるイベントでは、内容A2としての香組が放送さ れている。この通常の香組で放送されているのは動画と 音声である。

【0058】MPEGオーディオチャンネル(1)~(10)は、例えば、チャンネルCH1からCH10の10チャンネル分用意される。このとき、各オーディオチャンネルCH1、CH2、CH3・・・・CH10では、1つのイベントが放送されている間は同一崇曲が繰り返し送信される。つまり、時刻t1~t2のイベントの期間においては、オーディオチャンネルCH1では楽曲B1が繰り返し送信され、オーディオチャンネルCH2では楽曲C1が繰り返し送信され、以下同様に、オーディオチャンネルCH10では楽曲K1が繰り返し送信され、以下同様に、オーディオチャンネルCH10では楽曲K1が繰り返し送信されることになる。これは、その下に示されている4倍速ATRACオーディオチャンネル(1)~(10)についても共通である。

【①059】つまり、図6において、MPEGオーディオチャンネルと4倍速ATRACオーディオチャンネルのチャンネル番号である()内の数字が同じものは同じ崇曲となる。また、音声付加情報のチャンネル番号である()内の数字は、同じチャンネル番号を育するオーディオデータに付加されている音声付加情報である。 夏に、GUIデータとして伝送される静止画データやテキストデータも各チャンネルごとに形成されるものである。これらのデータは、図7(a)~(d)に示すようにMPEG2のトランスポートパケット内で時分割多重されて送信され、図7(e)~(h)に示すようにしてIRD12内では各データパケットのヘッダ情報を用いて再構築される。

【0060】また、上記図6及び図7に示した送信デー

` -

【0061】図8(a)に示すように、DSM-CC方式によって伝送される本実施の形態のデータ放送サービスは、Service Gatewayという名称のルートディレクトリの中に全て含まれる。Service Gatewayに含まれるオブジェクトとしては、ディレクトリ(Directory)、ファイル(File)、ストリーム(Stream)、ストリームイベント(Stream Event)などの種類が存在する。

15

【0062】これらのうち、ファイルは静止画像。音声、テキスト、更にはMHEGにより記述されたスクリプトなどの個々のデータファイルとされる。ストリームは例えば、他のデータサービスやAVストリーム(TV 番組素材としてのMPEGビデオデータ、オーディオデータ、楽曲素材としてのMPEGオーディオデータ、ATRACオーディオデータ等)にリンクする情報が含まれる。また、ストリームイベントは、同じくリンクの情報と時刻情報が含まれる。ディレクトリは相互に関連するデータをまとめるフォルダである。

【0063】そして、DSM-CC方式では、図8 (b)に示すようにして、これらの単位情報とServece Gatewayをそれぞれオブジェクトという単位と捉え、それぞれをBIOPメッセージという形式に変換する。なお、本発明に関わる説明では、ファイル、ストリーム、ストリームイベントの3つのオブジェクトの区別は本質的なものではないので、以下の説明ではこれらをファイルとしてのオブジェクトに代表させて説明する。

【0064】そして、DSM-CC方式では、図8 (c)に示すモジュールといわれるデータ単位を生成する。このモジュールは、図8(b)に示したBIOPメッセージ化されたオブジェクトを1つ以上含むようにされたうえで、BIOPヘッダが付加されて形成される可変長のデータ単位であり、後述する受信側における受信データのバッファリング単位となる。また、DSM-CC方式としては、1モジュールを複数のオブジェクトにより形成する場合の、オブジェクト間の関係については特に規定、制限はされていない。つまり、複鑑なことをいえば、全く関係の無いシーン間における2以上のオブジェクトにより1モジュールを形成したとしても、DSM-CC方式のもとでの規定に何ら違反するものではない。

【① ① 6 5 】 とのモジュールは、MPEG2フォーマットにより規定されるセクションといわれる形式で任送する。 MP (ロン・パーナトスパー 機構が) 「デロー

いう規定があることに起因する。また、この場合には上 記プロックとしてのデータ単位と、セクションとは同義 なものとなる。

【0066】とのようにしてモジュールを分割して得た ブロックは、図8(e)に示すようにしてヘッダが付加 されてDDB(Download Data Block)というメッセージ の形式に変換される。

【0067】また、上記DDBへの変換と並行して、DSI (Download Server Initiate)及びDII (Download Indication Information)という副御メッセージが生成される。上記DSI及びDIIは、受信側(IRDI2)で受信データからモジュールを取得する際に必要となる情報であり、DSI は主として、次に説明するカルーセル(モジュール)の識別子、カルーセル全体に関連する情報(カルーセルが1回転する時間、カルーセル回転のタイムアウト値)等の情報を有する。また、データサービスのルートディレクトリ(Service Gateway)の所在を知るための情報も有する(オブジェクトカルーセル方式の場合)。

20 【0068】DIIは、カルーセルに含まれるモジュールごとに対応する情報であり、モジュールごとのサイズ、バージョン。そのモジュールのタイムアウト値などの情報を有する。

【0069】そして、図8(f)に示すように、上記D DB、DSI、DIIの3種類のメッセージをセクショ ンのデータ単位に対応させて周期的に、かつ、繰り返し 送出するようにされる。これにより、受信機側では例え ば目的のGUI画面(シーン)を得るのに必要なオブジ ェクトが含まれているモジュールをいつでも受信できる 30 ようにされる。本明細書では、このような伝送方式を回 転木馬に例えて「カルーセル方式」といい、図8(饣) に示すようにして模式的に表されるデータ伝送形態をカ ルーセルというものとする。また、「カルーセル方式」 としては、「データカルーセル方式」のレベルと「オブ ジェクトカルーセル方式」のレベルとに分けられる。特 にオブジェクトカルーセル方式では、ファイル、ディレ クトリ、ストリーム、サービスゲートウェイなどの居住 を持つオブジェクトをデータとしてカルーセルを用いて 転送する方式で、ディレクトリ構造を鍛えることがデー タカルーセル方式と大きく異なる。本実施の形態のシス テムでは、オブジェクトカルーセル方式を採用するもの とされる。

【①①70】また、上記のようにしてカルーセルにより 送信されるGUIデータ」つまり、図5のDSM-CC マンコーダイイかと出わせれるデータをレナけ、トニン

18

188バイトの固定長パケット(トランスポートパケッ ト)の連結により形成される。

【0071】そして、各トランスポートパケットは、図 9 (b) に示すようにヘッダと特定の個別パケットに付 加情報を含めるためのアダプテーションフィールドとパ ケットの内容 (ビデオ/オーディオデータ等)を表すべ イロード(データ領域)とからなる。

【0072】ヘッダは、例えば実際には4パイトとさ れ、図9(c)に示すように、先頭には必ず同期バイト があるようにされ、これより後ろの所定位置にそのパケー10 れているPMTのPIDは、PATにより指定される。 ットの識別情報であるPID(Packet_ID)、 スクランブルの有無を示すスクランブル制御情報。後続 するアダプテーションフィールドやペイロードの有無等 を示すアダプテーションフィールド制御情報が絡納され ている。

【りり73】とれらの制御情報に基づいて、受信装置側 ではパケット単位でデスクランブルを行い、また。デマ ルチプレクサによりビデオノオーディオノデータ等の必 要パケットの分離・抽出を行うことができる。また、ビ デオ/オーディオの同期再生の基準となる時刻情報を再 20 生することもここで行うことができる。

【0074】また、これまでの説明から分かるように、 1つのトランスポートストリームには複数チャンネル分 の映像/音声/データのパケットが多重されているが、 それ以外にPSI(Program Specific Information)とい われる選問を司るための信号や、限定受信(個人の契約) 状況により有料チャンネルの受信可不可を決定する受信 機能)に必要な情報(EMM/ECM)、EPGなどの サービスを実現するためのS!(Service Information) が同時に多重されている。とこでは、PS!について説 30 明する。

【0075】PS!は、図10に示すようにして、4つ のテーブルで構成されている。それぞれのテーブルは、 セクション形式というMPEG Systemに準拠し た形式で表されている。 図10(a)には、NIT(Net work Informataion Table)及びCAT(Conditional Acc ess Table)のテーブルが示されている。N! Tは、全キ ャリアに同一内容が多重されている。キャリアごとの伝 送諸元(偏波面、キャリア周波数、畳み込みレート等) と、そこに多重されているチャンネルのリストが記述さ れている。NITのPIDとしては、PID=0x0010と されている。

【10076】CATもまた、全キャリアに同一内容が多 宣される。限定受信方式の識別と契約情報等の個別情報 の内容を表すPMTのPIDが記述されている。PID としては、PID=oxcookにより示される。

【0078】また、キャリアにおけるチャンネルごとの 情報として、図10(c)に示すPMT(Program Man T able)のテーブルを有する。PMTは、チャンネル別の 内容が多重されている。例えば、図10(a)に示すよ うな、各チャンネルを構成するコンポーネント(ビデオ /オーディオ等)と、デスクランプルに必要なECM(E ncryption Control Message)バケットのPiDが記述さ [0079]1-5. IRD

続いて、受信設備3に備えられる!RD!2の一構成例 について図11を参照して説明する。

【0080】との図に示すIRD12において、入力蟾 子T1には、パラボラアンテナ11のLNB!5により 所定の周波数に変換された受信信号を入力してチェーナ /フロントエンド部51に供給する。チューナ/フロン トエンド部51では、CPU(Central Processing Uni t)80からの任送諸元等を設定した設定信号に基づい

て、この設定信号により決定されるキャリア(受信周波 数)を受信して、例えばビタビ復調処理や誤り訂正処理 等を施すことで、トランスポートストリームを得るよう にされる。チェーナ/フロントエンド部51にて得られ たトランスポートストリームは、デスクランプラ52に 対して供給される。また、チューナ/フロントエンド部 **51では、トランスポートストリームからPSIのパケ** ットを取得し、その選局情報を更新すると共に、トラン スポートストリームにおける各チャンネルのコンポーネ ントPIDを得て、例えばCPU80に伝送する。CP U80では、取得したPIDを受信信号処理に利用する ことになる。

【0081】デスクランプラ52では、ICカード65 に記憶されているデスクランブルキーデータをCPU8 Oを介して受け取ると共に、CPU80によりPIDが 設定される。そして、このデスクランブルキーデータと PIDとに基づいてデスクランブル処理を実行し、トラ ンスポート部53に対して伝送する。

【0082】トランスポート部53は、デマルチプレク サ70と、例えばDRAM等により構成されるキュー (Queue) 71 とからなる。キュー (Queue) 71 は、モ 40 ジェール単位に対応した複数のメモリ領域が列となるよ うにして形成されているものとされ、例えば本実能の形 態では、32列のメモリ領域が備えられる。つまり、最 大で32モジュールの情報を同時に格納することができ

業領域として利用して、先に図7(e)~(h)により 示したような形式のデータを得て、それぞれ必要な機能 回路部に対して供給する。デマルチプレクサ7)にて分 離されたMPEGビデオデータは、MPEG2ビデオデ コーダ55に対して入力され、MPEGオーディオデー タは、MPEGオーディオデコーダ54に対して入力さ れる。これらデマルチプレクサ7()により分離されたM PEGビデオ/オーディオデータの個別パケットは、P ES (Packetized Elementary Stream)と呼ばれる形式で それぞれのデコーダに入力される。

19

【0084】また、トランスポートストリームにおける MHEGコンテンツのデータについては、デマルチプレクサ70によりトランスポートストリームからトランスポートパケット単位で分離抽出されながらキュー71の 所要のメモリ領域に書き込まれていくことで、モジュール単位にまとめられるようにして形成される。そして、このモジュール単位にまとめられたMHEGコンテンツのデータは、CPU80の副御によってデータバスを介して、メインメモリ90内のDSM-CCバッファ91に書き込まれて保持される。

【0085】また、トランスポートストリームにおける 4倍速ATRACデータ(圧縮オーディオデータ)も、 例えばトランスポートパケット単位で必要なデータがデマルチプレクサ70により分離抽出されて!EEE13 94インターフェイス60に対して出方される。また、 IEEE1394インターフェイス60を介した場合には、オーディオディオデータの他、ビデオデータ及び各種コマンド信号等を送出することも可能とされる。

【①①86】PESとしての形式によるMPEGビデオデータが入力されたMPEG2ビデオデコーダ55では、メモリ55Aを作業領域として利用しながらMPEG2フォーマットに従って復号化処理を施す。復号化されたビデオデータは、表示処理部58に供給される。

【0089】D/Aコンバータ56では、入力されたオーディオデータについてアナログ音声信号に変換してスイッチ回路57に出力する。スイッチ回路57では、アナログオーディオ出力端子T3又はT4の何れか一方に対してアナログ音声信号を出力するように信号経路の切換を行う。ここでは、アナログオーディオ出力端子T3はモニタ装置14の音声入力端子と接続されるために設けられているものとされる。また、アナログオーディオ19出力するための端子とされる。また、光デジタル出力インターフェイス59では、入力されたデジタルオーディオデータを光デジタル信号に変換して出力する。この場合、光デジタル出力インターフェイス59は、例えば1EC958に運搬する。

【0090】メインメモリ90は、CPU80が各種制御処理を行う際の作業領域として利用されるものである。そして、本実施の形態では、このメインメモリ90において、前途したDSM-CCバッファ91と、MH20 EGバッファ92としての領域が割り当てられるようになっている。MHEGバッファ92には、MHEG方式によるスクリプトの記述に従って生成された画像データ(例えばGUI画面の画像データ)を生成するための作業領域とされ、ここで生成された画像データはバスラインを介して表示処理部58に供給される。

【0091】CPU80は、IRD12における全体制御を実行する。このなかには、デマルチプレクサ?0におけるデータ分解抽出についての制御も含まれる。また、獲得したMHEGコンテンツのデータについてデコード処理を施すことで、スクリプトの記述内容に従ってGUI画面(シーン)を構成して出力するための処理も実行する。

【りり92】このため、本実施の形態のCPU8りとしては、主たる副御処理を実行する制御処理部81に加え、例えば少なくとも、DeMUXドライバ82. DSM-CCデューダブロック83、及びMHEGデコーダブロック84が備えられる。本実施の形態では、このうち、少なくともDSM-CCデューダブロック83及びMHEGデューダブロック84については、ソフトウェアにより構成される。DeMUXドライバ82は、入力されたトランスポートストリームのPIDに基づいてデマルチプレクサ70におけるフィルタ条件を設定する。DSM-CCデコーダブロック83は、DSM-Managerとしての機能を育するものであり、DSM-C

40

22

21

-CCデューダブロック83により得られたMHEGコンテンツのデータ、つまり、DSM-CCバッファ91にて得られているMHEGコンテンツのデータにアクセスして、シーン出力のためのデュード処理を行う。つまり、そのMHEGコンテンツのスクリプトファイルにより規定されているオブジェクト間の関係を実現していくことで、シーンを形成するものである。この際、シーンとしてGU!画面を形成するのにあたっては、MHEGバッファ92を利用して、ここで、スクリプトファイルの内容に従ってGU!画面の画像データを生成するよう 10にされる。

【0094】DSM-CCデューダブロック83及びMHEGデューダブロック84間のインターフェイスには、U-U AP!(Application Portability Interface)が採用される。U-U APIは、DSM Managerオブジェクト(DSMの機能を実現するサーバオブジェクト)にアクセスするためのインターフェイスであり、これにより、Service Gateway、Directory、File、Stream、Stream Eventなどのオブジェクトに対する繰20作を行う。クライアントオブジェクトは、このAPIを使用することによって、これらのオブジェクトに対して操作を行うことができる。

【0095】ととで、CPU80の制御によりトランスポートストリームから1シーンを形成するのに必要な目的のオブジェクトを抽出するための動作例について説明しておく。

【0.096】DSM-CCでは、トランスポートストリーム中のオブジェクトの所在を示すのに「OR (Interoperable Object Reference)が使用される。「OR には、オブジェクトを見つけ出すためのカルーセルに対応する 識別子、オブジェクトの含まれるモジュールの識別子(以下 $module_1$ de表記)。1つのモジュール

中でオブジェクトを特定する識別子(以下のり」ect 上keyと表記)のほかに、オブジェクトの含まれるモジュールの情報を持つDIIを識別するためのタグ(a ssociation_tag)情報を含んでいる。また、モジュール情報を持つDIIには、1つ以上のモジュールそれぞれについてのmodule_id、モジュールの大きさ、バージョンといった情報と、そのモジュールを識別するためのタグ(association_tag)情報を含んでいる。

【0097】トランスポートストリームから抜き出されたIORがCPU80において識別された場合に、そのiOPで与されたサインシンとした単位。 分離して組ます

してPIDを得る。このPIDを持つESにDIIが含まれていることになる。

(Pr2) CのPiDとtable_id_extensionとをフィルタ条件としてデマルチプレクサ7 0に対して設定する。これにより、デマルチプレクサ7 0では、Dilを分離してCPU80に対して出力する。

(Pr3) DIIの中で、先のIORに含まれていた module_idに相当するモジュールのassoc iation_tagを得る。

(Pr4) 上記association_tage同じ値を有するESを、PMTのESループ(カルーセル)から深し出し、PIDを得る。このPIDを有するESに目的とするモジュールが含まれる。

(Pr5) 上記PiDとmodule_idとをフィルタ条件として設定して、デマルチプレクサ70によるフィルタ外に送合して分離抽出されたトランスポートパケットがキュー71の所要のメモリ領域(列)に格納されていくことで、最終的には、目的のモジュールが形成される。

(Pr6) 先のIORに含まれていたobject keyに相当するオブジェクトをこのモジュールから抜き出す。これが目的とするオブジェクトになる。このモジュールから抜き出されたオブジェクトは、例えば、DSM-CCバッファ91の所定の領域に含き込みが行われる。例えば、上記動作を繰り返し、目的とするオブジェクトを集めてDSM-CCバッファ91に格納していくことで、必要とされるシーンを形成するMHEGコンテンツが得られることになる。

(0098) マンマシンインターフェイス61では、リモートコントローラ64から送信されてきたコマンド信号を受信してCPU80に対して伝送する。CPU80では、受信したコマンド信号に応じた機器の動作が得られるように、所要の制御処理を実行する。

【0099】I Cカードスロット62には I Cカード65が挿入される。そして、この挿入された I Cカード65に対して C P U 80によって情報の書き込み及び読み出しが行われる。

【0100】モデム63は、電話回線4を介して課金サーバ5と接続されており、CPU80の制御によって! RD12と課金サーバ5との通信が行われるように制御される。

【0101】とこで、上記構成によるIRD12におけるビデオ/オーディオソースの信号の流れを、図4によれ経験にも第二を確に配とり、4年世代に第四級の経験

10

データが、それぞれアナログビデオ出力總子T2と、アナログオーディオ出力總子T3に出力されることで、モニタ装置14では、放送番組の画像表示と音声出力が行われる。

23

【り102】また、図4(b)に示したGU!画面を出力する場合には、入力されたトランスポートストリームから、このGUI画面(シーン)に必要なMHEGコンテンツのデータをトランスポート部53により分解抽出してDSM-CCバッファ91に取り込む。そして、このデータを利用して、前途したようにDSM-CCデューダブロック83及びMHEGデコーダブロック84が機能することで、MHEGバッファ92にてシーン(GUI画面)の画像データが作成される。そして、この画像データが表示処理部58を介してアナログビデオ出力端子T2に供給されることで、モニタ装置14にはGUI画面の表示が行われる。

【 0 1 0 3 】また、図4 (b) に示したGU ! 画面上で 楽曲のリスト2 1 Bにより楽曲が選択され、その楽曲の オーディオデータを試聴する場合には、この楽曲のMP EGオーディオデータがデマルチプレクサ7 0 により得 20 ちれる。そして、このMPEGオーディオデータが、M PEGオーディオデコーダ5 4、D/Aコンバータ、ス イッチ回路57、アナログオーディオ出力端子T 3 を介 してアナログ音声信号とされてモニタ装置 1 4 に対して 出力される。

【0104】また、図4(b)に示したGU!画面上で ダウンロードボタン28が押されてオーディオデータを ダウンロードする場合には、ダウンロードすべき楽曲の オーディオデータがデマルチプレクサ?0により抽出さ れてアナログオーディオ出力端子T4、光デジタル出力 インターフェイス59、または!EEE1394インタ ーフェイス60に出力される。

本実施の形態のデジタル衛星放送システムでは、受信装置。 つまり IRDのタイプとして、受信バッファの構成の点から2種類に分けることができる。

【り107】1つは、「RDが、データサービス(GUI画面表示出方)対応のフラッシュメモリやハードディスクドライバなどの大容量の受信バッファを有する機成のものである。このような構成では、放送されているデータサービス(MHEGコンテンツ)全体を一度に受信して、受信バッファに保持させる。これにより、一旦データサービスを受信して取り込んだ後は、MHEGによるどのシーン(GUI画面)についても、メモリアとせるのシーン(GUI画面)について取座に表示出方させることが可能になる。つまり、GUI画面(シーン)の切換のための操作をユーザが行ったような場合にも、次のシーンがほぼ直ぐさま表示されることになる。このような場合、デマルチブレクサのフィルタ条件の切り換えによる多少のオーバーヘッドは、GUI画面の表示に関しては特に問題となるものではない。

【0108】もう1つは、IRDのコストを下げるなど の理由から、上記のような大容置の受信バッファを持た ないものである。先に説明した本実権の形態のIRD1 2がこれに相当する。この場合、データ放送サービス全 体のデータをバッファリングすることができず。データ 放送のデータを受信する受信単位であるモジュールのい くつかがバッファリングできるだけの受信バッファしか **痔たない。図11に示したIRD12では、この受信バ** ッファはキュー?1に相当し、前述のようにモジュール がバッファリングできるメモリ領域が32列設けられて いるのみである。このようなIRDでは、逆に言えば、 - モジュールの大きさは受信機のバッファメモリーサイズ を上回ることはできない。このため、データサービス全 体がいくつかのモジュールの集合で構成されることにな り、その時々で表示に必要なモジュールだけを受信する などの手順が必要になってくる。前途したオブジェクト を抽出するための手順(Prl)~(Pr6)は、この ような大容置の受信バッファを有さない!RDの構成に 対応したものである。

【0109】ここで、図14に、MHEG方式に則った データサービスとしてのファイル(MHEG appl ! cation file)のディレクトリ構造例を示 す。前述したようにオブジェクトカルーセル方式は、こ のディレクトリ構造を扱えることに特徴を有する。通 意、Service Domainの入り口となる(M HEG application file)は、必ず、 ション・ファイルと、app!icationを構成す る巻sceneのdirectory (scene(). scenel・・・)があるようにされる。 更にsce ne directoryの下には、MHEG sce ne fileとsceneを構成する各conten t fileがおかれることとしている。

25

【0110】上記図14のディレクトリ構造を前提とし て、例えば或るデータサービスにおいて、データサービ スの最初にアクセスすべきアプリケーションがSeev ice Gateway/app0/startup& 10 いうファイルで、最初のシーンがscenedir()に 含まれる静止画やテキストのファイルで構成されている とする。そして、このようなデータサービスについて! RDにより受信を開始したとすれば、次のような手順と なる。

(Prll) - PMTを参照して所望のデータサービス のPIDを取得し、そのPIDとtable_idとt able_!d_extens!onをフイルタ条件と してデマルチプレクサでフィルタリングを行い、DSI を得る。このDSIにはService Gatewa 20 yオブジェクトのIORが書かれている。

(Pr12) との「ORから、先に説明したオブジェ クト抽出手順(Prl)~(Pr6)でService Gatewayオブジェクトを得る。

【0111】Service Gatewayオブジェ クトとディレクトリ・オブジェクトの2種類のBIOP メッセージの中には、そのディレクトリ直下のオブジェ クトの名称、所在(!OR)、オブジェクトの種類とい った情報が、Dindingという廃性情報として入っ ている。従ってオブジェクトの名称が与えられると、S ervice Gatewayから始まってディレクト リを一つづつ下にたどりながら、その名称のオブジェク トに行き着くことができる(同じ名称のオブジェクトが 存在する場合は、違うところまで上位のバス名が必要に なる)。そして、さらに次に示す手順に進む。

[0112] (Prl3) Service Gate wayオブジェクトのbind ing情報からapp() オブジェクトのIORを得て、オブジェクト抽出手順 (Prl)~(Pr6)によりappi)オブジェクトを 得る。

(Prl4) app(オブジェクトのbinding 情報からStartupオブジェクトのIORを得て、 オブジェクト抽出手順 (Pェ1) ~(Pェ6) でsta rtupオブジェクトを得る。以下同様に最初のシーン 女生でスプススコン しょひずづかにたしか じれ組て

ら送信を行ったとする。なお、データサービスのディレ クトリ構造に対するマッピングの処理は、DSM-CC エンコーダ44にてモジュールを形成する処理に際し て、MHEGコンテンツのデータに対して行われるもの

【0114】この場合、【RD側において上記(Pr1 1)~(P:14)の季順によってオブジェクトを次々 に得るには、一々新しいモジュールを受信するととにな る。このため、オブジェクトを得るごとにフィルタ条件 を何度もデマルチプレクサ?()に変更設定してフィルタ リングする手順が必要であり、このようなフィルタリン グ動作の繰り返しによってシーンの取り込みが遅れ、そ の表示も遅くなるなどサービス性の低下を招くことにな る。データサービスの全データの大きさや放送時に割り 当てられる帯域にもよるが、カルーセル1回転の周期は 数秒から、10秒以上に達することも考えられる。1回 のフィルタリングには最悪でカルーをル1回転分(平均 1/2回転分)の待ち時間が生じるので、このフィルタ リングの回数をできるだけ少なくすることがサービス性 の向上に直接結びついてくる。

【り115】また、シーンの切り換えについて考えてみ ると、図15に示すマッピングでは、表示中のシーンか **ら次のシーンのファイルを呼び込むときには、上位のデ** ィレクトリからたどらなくてはならない場合が生じる。 例えば図15に示すマッピングの場合であれば、app 0/scenedir0か5app0/scenedi r 1 に移る場合は、既にapp()オブジェクトのBIO Pメッセージからscened : rlのb : nd inc 情報が得られているが、app0/scenedir0 30 からappN/scenedirOに移る場合は、Se rvice GatewayオブジェクトのBIOPメ ッセージにあったappNオブジェクトのり!nd!n g情報からappN/scenedir()を辿ることに なる。つまり、シーンを変更するために、先ずServ ice Gatewayオブジェクトのモジュールを受 信して、このBIOPメッセージからappNのbin ding情報を得て、appN/scenedir()の ディレクトリを識別してから、このappN/scen edirOのモジュールを受信せねばならなくなる。 (但し、上記した動作は、1回目のappNをアクセス のときだけである。2回目以降はappNのbind! ng情報を保持していればこの手順は不要となる。) つまり、このような場合もモジュールのフィルタリング

1011419 全宮袋の砂路のボーカッツ・火脳

によるシーン切り替えの待ち時間が大きくなる。

40

【①117】図12は、本実施の形態としてのデータサ ービスのディレクトリ構造に対するマッピング例を示す ものである。図12においては、1つのシーンを構成す るオブジェクト全てを1つのモジューとして纏め(モジ ュール2、3・・N)、それ以外のServiceGa tewayを含む上位ディレクトリを1つのモジュール (モジュール1) にマッピングしている。 ただし最初に アクセスするアプリケーションファイル「Startu p」は、最初のシーンのモジュールと一緒のモジュール

27

(モジュール2)にマッピングするようにする。 【①118】このようなマッピングとされれば、まずS ervice Gatewayのモジュール1を受信す れば、そのサブディレクトリの構成すべてが同じモジュ ールに入っているので、「RD12側ではディレクトリ 構成全体をこのモジュール1の受信で得ることができ る。そして、これに続いてモジュール2を受信すること になるが、このモジュール2は最初に提示するシーンの ファイルがマッピングされて形成されたモジュールであ る。従って、このモジュール2のデータの取り込みが完 了した段階で、最初のシーン出力に必要なオブジェクト。 の情報が全て得られることになる。つまり、先に示した (Pr5)の手順が完了した段階では、(Pr6)の手 順もほぼ同時に完了させていることになる。実際には、 キュー71にてモジュール2が得られたら、このモジュ ール2を1シーン分のデータとして、DSM-CCバッ ファ91に伝送するようにされる。なお、このような手 順は、ルートディレクトリを含むモジュール!について も同様に行われる。従って、この場合には、モジュール 1. モジュール2と続けて、2回のモジュールの受信 **(獲得)さえ完了すれば、そのまま最初のシーンをの再** 生を始めることができる。また、さらに別のシーンに切 り替わる場合は、最初に取り込んだディレクトリ・オブ ジェクトのりinding情報を参照すれば、直接所望 のシーン・ディレクトリのモジュールを受信しにいくこ とができる。

【0119】との場合でも、確かにシーン切り替えのオ ーバーヘッドは大きくないが、データサービスの最初の シーンの提示までに、モジュールを2回受信する必要が ある。

ディレクトリをまとめたモジュール1に、多くのオブジ ェクトが入ることになるが、Service Gate wayとディレクトリの2種類のオブジェクトは、上記 のようにそのディレクトリにも!ndされるオブジェク しぶみがめも八DL١、これ ポニ た無をし ナルキロ お手き

たものに、さらに最初にアクセスするアプリケーション ファイル(Startup)と最初のシーンのオプジェ クトを1つのモジュール1にマッピングしている。これ 以外の他のモジュール2・・Nは、図12に示したモジ ュール3·・N等と同様に、1シーンごとに必要とされ るオブジェクトを纏めて形成されている。このようなマ ッピングを施して送信した場合には、IRD側ではこの モジュール!だけを受信して、キュー?」からDSM-CCバッファ91に伝送することで、すぐに最初のシー 10 ンを表示することができることになる。また、この段階 で、ディレクトリ・オブジェクトのbinding情報 が参照可能となるので、以降のシーンの切り換えに対応 して必要なシーンのオブジェクトから成るモジュールに 直ちにアクセスすることが可能になる。

【0122】なお、上記マッピング倒としては、1シー ンを形成するオブジェクトが必ず1モジュールに収まる ようにしているが、場合によっては、1シーンを形成す る全てのオブジェクトの容量が大きく。モジュールとし て規定されている最大サイズを超えるような場合。例え 20 ば、n香目のモジュールに対して或る1シーンを形成す るオブジェクトを出来るだけ納めるようにし、血番目の モジュールに収まりきらなかった同一シーンを形成する オブジェクトによりn+1番目のモジュールを形成する ようにする。そして、このn番目のモジュールとn+1 香目のモジュールを連続させて、カルーセル方式で送信 する。このようにすれば、n番目のモジュールとn+1 香目のモジュールを2回受信する必要はあるが、比較的 迅速にシーンの再生を行うことが出来る。

【り123】また、本発明としては、DSM-CC方式 を採用した場合に限定されるものではなく、実施の形態 において説明した送信フォーマットに準ずる伝送方式で あれば本発明の適用が可能とされる。また、本発明が適 用されるシステムとしてもデジタル衛星放送システムに **阪定されるものではなく。例えばケーブルテレビジョン** などの放送や、インターネット等において適用すること も可能である。

[0124]

【発明の効果】以上説明したように本発明は、同一シー ンを形成するオブジェクトについて1つに纏めるように 【0120】なね、図12に示すマッピングでは、上位 40 してモジュール(受信単位情報)を形成して送信を行う ようにしている。これにより、受信側において特定の伝 送方式 (例えばDSM-CCにおけるカルーセル方式) に対応した手順で受信を行った場合。1つのモジュール を受信することで目的のシーン(例えばGU!画面)を 取出テスト外の感知も行えとし、単語立と とわからか

特開2000-32362

30

29

に行うことが可能になる。つまり、データサービスを利用する際のGUI画面出力に関しての待ち時間等が短縮され、ユーザにとっては使い勝手が向上されることになる。また、上記構成では、受信側において特に大容置のバッファを設けない場合を前提としていることもあり、受信装置としては低コスト化が図られて、それだけユーザの経済的負担も軽減されることになる。

【()125】また、上記発明の構成のもとで、或るデー タサービスに必要なシーンを構築するための伝送データ のディレクトリ構造に対して、各シーンを形成するのに 19 必要とされるオブジェクト以外の上位ディレクトリを1 つに纏めてモジュールとして形成することで、受信装置 側では、ルートディレクトリ (Service Gat eway)を含むモジュールさえ受信すれば、このモジ ュール内の情報によりディレクトリ構造全体の情報を得 ることが可能になる。そして、この場合には、先ず、上 記ルートディレクトリを含むモジュール受信後、続け、 て、最初に出力すべきシーンのモジュールを受信すれ は、直ちに最初のシーンを受信側側で出力させることが 可能になる。つまり、2回のモジュール受信のみで最初 26 のシーンの出力を行うことが可能になる。更には、ルー トディレクトリを含むモジュールを受信することで、そ のデータサービスのシーン出力のためのディレクトリ機 造を把握できることになるため、以降においては、シー ンの切り換えに対応するモジュール (ディレクトリ) へ のアクセス(受信)を直ちに行うことが出来る。つま り、シーンの切り換えも迅速に行われるものである。 【() 126】或いは上記した発明の構成のもとで、或る データサービスに必要なシーンを構築するための任送デ ータのディレクトリ構造に対して、各シーンを形成する。 のに必要とされるオブジェクト以外の上位ディレクトリ と、最初に出力されるべきシーンを形成する複数オブジ ェクトとを纏めて1つの受信情報単位として形成するよ うにすれば、最初にこのモジュールさえ受信すれば最初 のシーンを直ちに出力させることが可能となると共に、 この段階で、受信側ではディレクトリ全体の構造が把握 できるようにされるため、受信側ではより効率的なシー ンの出力制御を行うことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態のデジタル衛星放送受信システムの構成例を示すプロック図である。

【図2】本実施の影底における受信設備の機築例を示す ブロック図である。

【図3】 I R Dのためのリモートコントローラの外観を ニチェ帝國のキャ 【図7】送信データの時分割多盒化構造を示す説明図である。

【図8】DSM-CCによる送信フォーマットを示す説明図である。

【図9】トランスポートストリームのデータ構造図である。

【図10】PSIのテーブル構造を示す説明図である。

【図11】!RDの構成を示す説明図である。

【図12】本実施の形態としてのデータサービスのディレクトリ構造に対するマッピング例を示す説明図である。

【図13】本実能の形態としてのデータサービスのディレクトリ構造に対する他のマッピング例を示す説明図である。

【図14】データサービスのディレクトリ構造の一例を示す説明図である。

【図15】データサービスのディレクトリ構造に対する マッピング例を示す説明図である。

【符号の説明】

1 地上局、2 衛星、3 受信設備、5 課金サー バ、6 テレビ番組素材サーバ、7 楽曲素材サーバ、 8 音声付加情報サーバ、9 GUIデータサーバ、1 ① キー情報サーバ、11 パラボラアンテナ、13 ストレージデバイス、13A MDレコーダ/ブレー ヤ. 14 モニタ装置、16 !EEE1394バス、 21A テレビ番組表示エリア、21B リスト、21 C テキスト表示エリア、21D ジャケット表示エリ ア、22 歌詞表示ボタン、23 プロフィール表示ボ タン、2.4 情報表示ボタン、2.5 予約録音ボタン、 26予約済一魔表示ボタン、27 録音履歴ボタン、2 8 ダウンロードボタン、31 テレビ香組素材登録シ ステム、32 崇曲素材登録システム、33 音声付加 情報登録システム、34 GU! 用素材登録システム、 35 AVサーバ、36A MPEGオーディオエンコ ーダ、36B ATRACエンコーダ、37音声付加情 銀データベース、38 GU!素材データベース、39 テレビ香組送出システム、40A MPEGオーディ オサーバ、40B MPEGオーディオサーバ、41 音声付加情報送出システム。4.2 GU!オーサリング 46 システム、43A MPEGオーディオ送出システム、 43B ATRACオーディオ送出システム、44 D SM-ССエンコーダ、45 マルチプレクサ、46弯 波送出システム 51 チューナ/フロントエンド部、 52 デスクランプラ、53 トランスポート部、54 れりじゅうチース・チャイース ヒャア うずり ロ

(17)

特開2000-32362

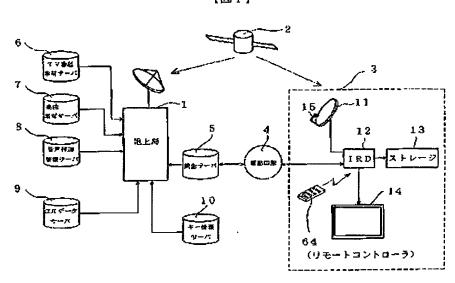
32

モデム、64 リモートコントローラ、65 ICカード、70 デマルチプレクサ、71 キュー、81 制御処理部、82 DeMUXドライバ、83 DSMーCCデコーダブロック、84 MHEGデコーダブロック、90 メインメモリ、91 DSMーCCバッファ、101 電源キー、102 数字キー、103 画**

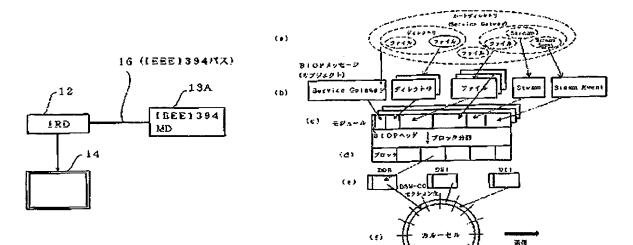
3**1**

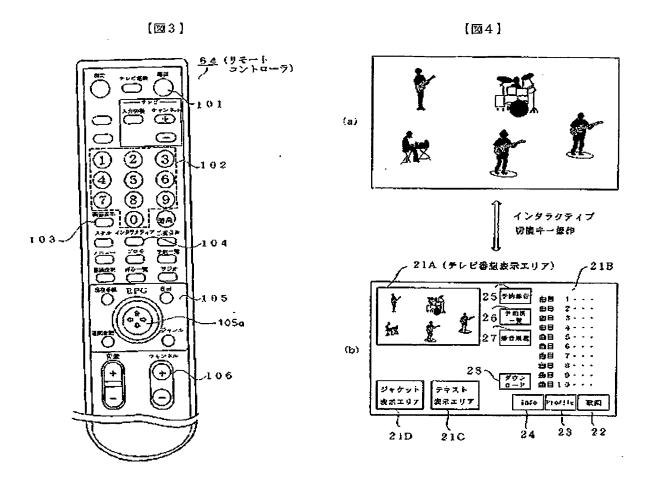
* 面表示切換キー、104 インタラクティブ切換キー、105a 矢印キー、105 EPGキーパネル部、106 チャンネルキー、T1 入力端子、T2 アナログビデオ出力端子、T3 アナログオーディオ出力端子、T4 アナログオーディオ出力端子

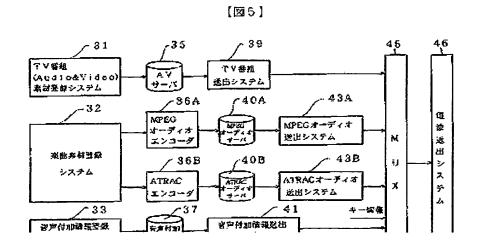
[図1]



[図2] [図8]



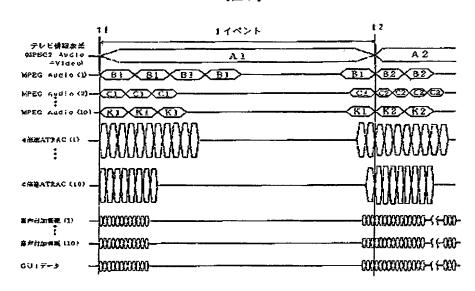




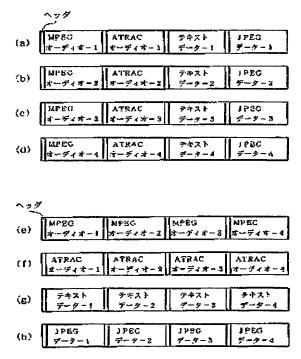
(19)

特開2000-32362

[図6]



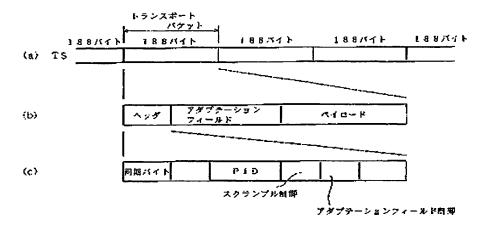
[27]



(20)

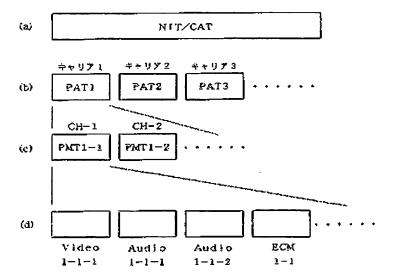
特闘2000-32362

[図9]



トランスポートパケット

[図10]



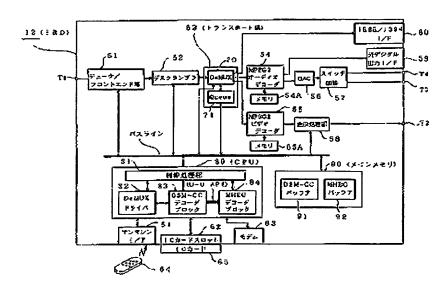
[2014]



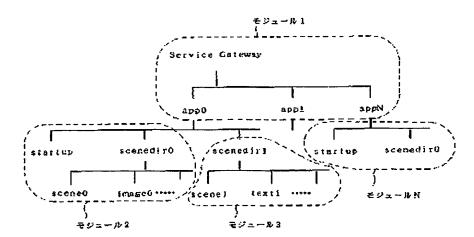
(21)

特闘2000-32362

[図11]



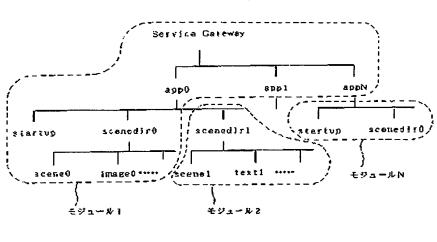
[212]



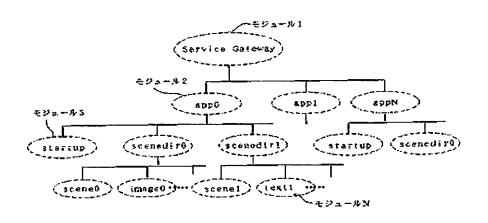
(22)

特闘2000-32362





[図15]



フロントページの続き

(72)発明者 村田 賢一

東京都品川区北品川6丁目7香35号 ソニ 一株式会社內

(72)発明者 片山 靖

東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニ 一株式会社内

Fターム(参考) 5CG25 AAO1 BA27 DAO1 DAO4 DAO5